LE MAITRE ABSOLU

- Où sont-ils passés ?
La voix du capitaine venait de retentir dans les hauts parleurs du patrouilleur GIG-23, rappelant tout son équipage à son poste.
- Ils viennent d'amorcer un virage à 180 degrés en demi-vrille par bâbord...il faut dégager en tonneau latéral avant qu'ils nous éperonnent par le travers.
- Accrochez-vous, j'envoie la sauce !
Dans un rugissement de métal, l'appareil amorça une toupie diabolique afin de contrecarrer la manoeuvre d'attaque du vaisseau ennemi qu'il venait de prendre en chasse.
- Andrew, charge les canons à hautes résonances, on va leur en mettre plein les fesses.
- Tout est paré, Greg.
Dans un geste ultra rapide, l'androïde venait d'amorcer l'énorme culasse.
- Appareil ennemi sur contrôle.
- Portée de feu dans deux secondes...
- Go !
Un grondement à la fois sourd et strident fit frémir l'engin spatial, alors qu'à l'extérieur rugissait un fantastique éclair magnétique.
L'espace se déchira en une explosion silencieuse alors que l'aile droite du patrouilleur ennemi se volatilisait dans une gerbe étincelante.
- La prochaine sera la bonne...
Vitesse de combat phase B !
- Alerte rouge, alerte rouge !!!
- Qu'est-ce qui se passe ?
- Terminal au rapport, entrons dans une zone R à forte teneur en iridium ionisée danger imminent d'orage magnétique dû à notre missile...
Cessation du combat en cours, tous les systèmes de défense sont actifs. En moins d'une micro seconde toutes les commandes du vaisseau venaient d'être coupées et les écrans protecteurs étaient venus renforcer les parois externes. La décélération secoua tout l'équipage tandis que les réacteurs de l'astronef mugissaient afin de garder un minimum de stabilité.
Le décrochage eut lieu signalant que la vitesse de sécurité était atteinte...

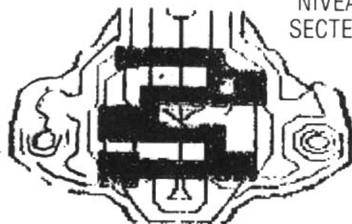
- Coupure totale de tous les circuits.
La voix du terminal venait de mourir dans les hauts parleurs quand survint l'extinction totale de tous les circuits.
En de pareilles circonstances, la seule façon d'éviter d'être pris au coeur d'un tel orage était de couper au plus vite toute source magnétique qui risquait d'être capturée par le phénomène spatial.
De longues minutes passèrent avant que les circuits soient rebranchés.
- Vérification d'usage en route déclara l'ordinateur central.
- Appareil opérationnel dans cinq secondes...
- Réunion de mission 654.
L'homme qui venait de prendre la parole n'était autre que le capitaine Kane. Ancien élève ingénieur, il s'était taillé une solide carrière à l'université de Chicago au sein des groupes GIG réputés très difficiles.
- Peux-tu nous donner des renseignements sur cet engin Stephen ?
- Bien sûr Greg !
Le cerveau électronique venait de répondre en venant se placer au centre de l'équipage afin d'être entendu par tous.
- Conformément à la réglementation de l'alliance et, ayant réglé toutes les formalités d'usage, je suis parvenu à me brancher sur la mémoire centrale du vaisseau ennemi. Il s'agit en fait d'un ancien astronef de patrouille type HLK 100 qui a été volé il y a environ trois mois sur la face cachée de la lune.
- De plus, ajouta le docteur Linn se levant de son siège, voici quelques précisions au sujet des différentes inscriptions que j'ai pu repérer sur la coque au cours de notre poursuite.
Il se dirigea alors vers le capitaine et lui tendit quelques clichés photographiques.
- Cela me paraît effectivement très intéressant ; murmura-t-il au bout de quelques minutes de réflexion.
- Montre-les à Daniel.
Le cyborn regardait maintenant les esquisses ; imperceptiblement son oeil artificiel palpitait en faisant tour à tour une mise au point puis une recherche dans sa mémoire interne.
- Il s'agit bien du groupe T.E.T.A. on voit nettement le détail de l'épée brisée au centre du motif ; il semblerait que cette vermine ait repris du service.

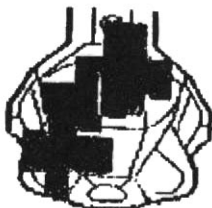
Il eut à peine terminé sa phrase que la voix de l'ordinateur central retentissait dans la pièce.
- Danger imminent, danger imminent !
- Vaisseau non identifié à la dérive, danger imminent...
Sautant de leur siège, tous les membres du groupe d'intervention galactique se mirent à courir vers leur poste de défense spatiale.
- Bon Stell, envoie l'indicatif et demande l'identification, j'ai bien peur que ce soit nos amis de tout à l'heure.
De ses doigts souples et agiles Stella manipula la console de liaison intercom.
- Groupe GIG de l'alliance terrienne ; appelle vaisseau faisant route ; coordonnées b-3-3 alpha 6 répondez !
Bien que le message ait été envoyé simultanément sur toutes les fréquences et répété plusieurs fois, seul un silence accablant répondait aux injonctions. Le visage de la jeune fille s'était figé car elle connaissait bien ce genre de situation et savait comment cela finissait en général.
- Bon, phase de défense primaire ce coup-ci on va les laisser sur le tapis.
- Contrôle radar, rien de nouveau ?
- Petit problème Greg, l'écho ne correspond pas au patrouilleur T.E.T.A., il semblerait que ce soit un autre engin spatial...
- Stell, contacte la terre. Demande quelles sont les missions en cours dans notre secteur.
- Andrew, tiens-toi prêt à riposter en cas d'attaque.
- Daniel, active les écrans protecteurs et met ta combinaison ; on ne sait jamais.
Les deux vaisseaux se rapprochaient alors que s'égrenaient petit à petit les secondes annonçant un changement de trajectoire de plus en plus proche.
- Aucun vaisseau terrien dans les environs, la terre nous demande de leur donner le signalement de l'engin pour identification sur archive.
- Stephen, peux-tu les avoir en visuel ?
- Visuel effectué... Description du vaisseau inconnu... Très grande superficie... Forme élancée... Type de propulsion nucléaire... Classification apparente ECCA-7... Cela semble être une mission de recherche.

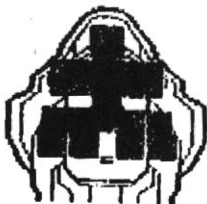
- J'effectue quelques clichés et les transmets à l'alliance.
- Greg !
- Oui Stella.
- Je perçois quelque chose de curieux, des messages sur la bande hertzienne. On a l'impression que des dizaines de voix humaines parlent en même temps, tout en disant chaque fois la même phrase.
- Comprends-tu quelque chose ?
- Non, pas encore, le signal est trop faible.
- Appel urgent ! Appel urgent ! Ici centre de renseignement terrien à groupe GIG-23, m'entendez-vous ?
- Oui, quelles sont les nouvelles ?
- D'après votre signalement et vos clichés, il s'agirait d'une mission de reconnaissance spatiale que l'on envoyait afin de collecter toutes les données susceptibles de se rapporter à des systèmes vivants extra-terrestres.
- Vous voulez dire que nous croisons une station de recherche qui aurait du être retirée des vols ?
- Tout à fait exact, les missions de ce genre ont été closes faute de crédit voilà près de trois ans.
- Ca y est, Greg, je viens de comprendre le message des voix ! s'écria Stella qui venait de hurler littéralement dans le micro, le capitaine se retourna et vit que la jeune femme s'agitait sur son siège, ses yeux vides cherchaient désespérément un regard rassurant.
- C'est horrible ! On a l'impression d'entendre des centaines de voix psalmodiant toutes comme une... Notre père qui êtes aux cieux, délivre-nous du mal. Amen !
De plus, le son est complètement déformé comme si ces prières avaient été faites il y a des centaines d'années.
- Calme-toi Stella, et essaies de reprendre le dessus.
- Greg, je viens juste de découvrir des ombres troublantes sur les clichés, après analyse cela paraît être d'énormes crevasses perçant le vaisseau de façon bien étrange...comme si celui-ci avait été sucé par quelques monstres gigantesques.
- Andrew, décèles-tu des signes d'agressivité ?
- Aucun Greg. Octopus dérive sans même se soucier de notre présence...

- A propos ! s'exclama Daniel, la trajectoire relevée nous indique qu'il fait route vers la terre et qu'il atteindra son but dans 14 jours.
- Groupe GIG pour la terre, quelles sont les consignes ? Une minute passa avant que la réponse se fit entendre :
- Les faits étant ce qu'ils sont, nous ne pouvons nous permettre de laisser ce vaisseau fantôme continuer sa course, et nous ne pouvons le détruire sans percer le secret qui voyage avec lui. Par conséquent, nous vous demandons d'effectuer une reconnaissance à bord...
- Bien reçu... Stephen, amorça la trajectoire d'approche...
Le terminal s'affairait aux commandes tandis que l'astronef pivotait sur lui-même afin de présenter sa face la plus protégée en direction d'Octopus Avec une précision incroyable, l'appareil amorça un piqué vers l'énorme engin spatial jusqu'à n'en être plus séparé que de quelques mètres. Après avoir fait stopper leur vaisseau, Stephen déclencha les appareils photo qui mitraillèrent le détail de la coque inconnue. Après plus d'une heure, l'ordinateur central possédait suffisamment de données pour élaborer une manoeuvre d'abordage.
- Etant donné les dégâts visibles sur Octopus nous n'avons malheureusement pas vraiment le choix, le meilleur emplacement pour un accostage direct paraît être le sas de décompression utilisé pour les sorties en scaphandre.
Le contact était imminent, le croiseur léger venait de déployer ses aimants pour effectuer la jonction quand survint l'incident. Le régime des rétro-fusées de stabilisation venait de baisser soudainement tandis que les tentacules d'arrimage s'accrochaient à la paroi d'Octopus III. Alors, imperceptiblement le patrouilleur se mit à glisser dangereusement vers une crevasse se trouvant à proximité. L'ordinateur central lançait des signaux à tous ses circuits mais en vain, l'astronef entier semblait être pris de paralysie, toutes les manoeuvres restant inefficaces. Le dérapage s'arrêta soudainement provoquant à l'intérieur du vaisseau un raz de marée d'objets divers. Le grappin du bras d'arrimage venait de percuter une ornière creusée dans la coque d'Octopus III et déviait maintenant le patrouilleur vers un ensemble d'antennes paraboliques. Alors que tout l'équipage se battait contre l'environnement devenu quelque peu agité, l'engin alla se coucher sur la forêt métallique s'immobilisant, peu à peu.

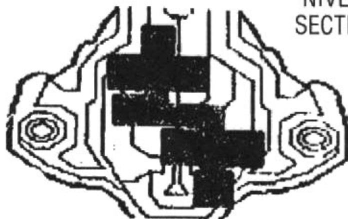
- Des radiations inconnues viennent de détériorer la centrale énergétique, réparation impossible tant que le rayonnement persiste.
L'ordinateur central faisait son compte rendu de la situation tout en s'activant, mettant en charge le groupe de secours.
- Le bilan extérieur est beaucoup moins réjouissant, nous venons d'endommager tout l'ensemble des fonctions, sans oublier le bouclier bâbord, ni les liaisons Solmar qui sont hors d'état.
Le patrouilleur n'avait en fait subi que peu de dégâts majeurs. Cependant, il était maintenant totalement emmêlé dans des barres métalliques qui l'empêchaient de chavirer vers le trou béant dans la paroi d'Octopus III, mais également de repartir.
Mais pour l'heure tout le monde considérait cette situation comme tout à fait stable et s'affairait plutôt au débarquement.
Stephen fut le premier sorti. Son corps métallique évoluait maintenant dans l'espace avec une facilité déconcertante grâce à son propulseur dorsal, en moins d'une minute il s'était accroché à proximité du sas et l'avait ouvert quand les autres arrivèrent à leur tour, l'androïde avait déjà pénétré dans Octopus III prévenant tout danger.
Bien qu'ayant beaucoup moins d'assurance que le robot, les autres membres de l'équipage n'eurent pas de difficulté à se glisser dans le sas de l'énorme vaisseau scientifique.
Stella eut presque l'impression d'entendre le coulissement de l'épaisse porte blindée qui se refermait derrière elle. La chambre de décompression et de stérilisation était encore opérationnelle. C'est seulement lorsque le gros voyant placé devant eux passa au vert que le groupe commença à se dévêtir en silence, ajustant ça et là les équipements spéciaux destinés à une investigation directe.
Ils étaient tous en position de combat quand la porte s'ouvrit sur ce qui semblait être un début de couloir mal éclairé...


NIVEAU 1
SECTEUR 2

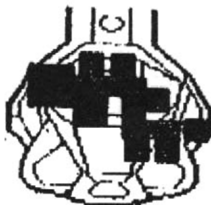

NIVEAU 2
SECTEUR 3


NIVEAU 2
SECTEUR 1

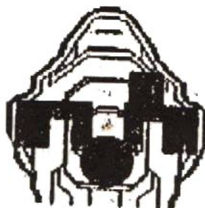
NIVEAU 5
SECTEUR 2



NIVEAU 5
SECTEUR 3



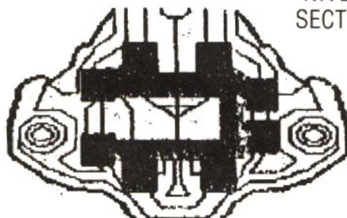
NIVEAU 7
SECTEUR 1

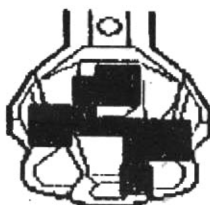


NIVEAU 6
SECTEUR 2



NIVEAU 7
SECTEUR 2





NIVEAU 7
SECTEUR 3

LE MAITRE ABSOLU
UTILISATION DU PROGRAMME

Comment charger le jeu :

- Avant d'insérer la disquette, vérifiez que la disquette n'est pas protégée.
- Insérez la disquette dans votre lecteur, la face A vers le haut.

- Tapez RUN"UBI. Au bout de quelques instants, l'image de présentation apparaît.

OPTIONS PRINCIPALES

Clavier ou joystick :

Un premier choix vous propose deux types de contrôle "clavier" ou "joystick".

Option clavier, les commandes se font avec les touches :

- "flèche droite", "flèche gauche" pour le déplacement du curseur.
- "Barre espace" valide la position du curseur.

Option joystick, les commandes se font avec la manette de jeu :

- Droite ou gauche pour le déplacement du curseur
- Bouton Feu valide la position du curseur.

Créer jeu histo :

Un deuxième choix vous propose "créer jeu histo".

Option histo :

Cette option vous conte le début de cette mystérieuse aventure.

La commande : "Après" permet de lire la page suivante.

"Avant" permet de lire la page précédente.

"Fin" : retour au menu principal.

Option créer :

Cette option vous permet de créer votre équipe de quatre personnages.

Pour chaque personnage, on vous demande :

a) Tirage : force, intelligence, sagesse, vie, dextérité, charisme. Appuyez sur une touche ou sur le joystick afin de déterminer le personnage.

b) Choix de la race.

"Gauche", "droite" permet de déplacer la main sur le personnage désiré.

"Validation" sélectionne le personnage.

c) Choix de l'équipement

"Gauche", droite", "haut", "bas" permet de déplacer la main sur le personnage désiré.

"Prise" sélectionne l'équipement.

"Fin" : fin de la prise des équipements.

Une sauvegarde de l'équipe est demandée en fin de création.

Option jeu :

Cette option vous permet d'entrer dans le vaisseau. La lecture d'une

équipe est nécessaire si vous n'en avez pas créée.
L'équipe des "GIG23" a été créée pour les débutants des jeux de rôle. Elle permet de se familiariser avec le jeu afin de comprendre l'importance de la constitution d'une équipe. A l'apparition du message "insérer disquette jeu face B", retournez le disque puis appuyez sur une touche ou sur le joystick.

DEROULEMENT DU JEU

Commande au clavier :
Touches flèches pour le déplacement du mobile.
"Barre espace" : valide la position du mobile.
"r" : regarde les sacs à dos ou les caractéristiques des personnages.
"z" ou "w" : regarde le mur à gauche.
"c" : regarde le mur à droite.
"x" : avance dans la direction indiquée par la boussole.
"d" : regarde le mur derrière.
Commande au joystick :
Joystick sans bouton : pour le déplacement du mobile.
Bouton feu (appui 1 seconde) : regarde les sacs à dos ou les caractéristiques des personnages.
Bouton feu et gauche : regarde le mur à gauche.
Bouton feu et droite : regarde le mur à droite.
Bouton feu et haut : avance dans la direction indiquée par la boussole.
Bouton feu et bas : regarde le mur derrière.
Déplacement dans le vaisseau :
Chaque salle possède quatre murs. Un seul mur est affiché à l'écran, la boussole vous indique son orientation.
Comment afficher tous les murs d'une salle :
Vous êtes face au mur nord.
Pour afficher le mur qui est à votre gauche (mur ouest), il faut :
- soit appuyer et pousser à gauche le joystick.
- soit appuyer sur la touche "z" ou "w" du clavier.
Pour afficher le mur qui est à votre droite (mur est), il faut :
- soit appuyer et pousser à droite le joystick.
- soit appuyer sur la touche "c" du clavier.
Pour afficher le mur qui est derrière vous (mur sud), il faut :

- soit appuyer et tirer le joystick vers le bas.
- soit appuyer sur la touche "d" du clavier.

Comment sélectionner les personnages qui se déplacent :

Les personnages peuvent se déplacer, il faut :
- Sélectionner l'icone "étoile" puis le positionner sur le personnage.
- Appuyer sur joystick ou barre espace du clavier, une petite "étoile" apparaît et autorise le déplacement de ce personnage, recommencez l'opération pour tous les personnages que vous souhaitez déplacer.

Nota : Pour interdire le déplacement, il suffit de faire disparaître de la même façon le signe "étoile" à côté du personnage.

Comment passer d'une salle à une autre :

Vous êtes face à un couloir, pour avancer dans le couloir, il faut :
- soit appuyer et pousser vers le haut du joystick
- soit appuyer sur la touche "x" du clavier.

Nota : Seuls les personnages avec "étoile" se déplaceront. Il en va de même lorsque vous vous trouvez face à une porte déverrouillée et que vous voulez entrer dans la pièce qui se situe derrière.

Comment passer d'un groupe à un autre :

Votre équipe est divisée en plusieurs groupes à différents endroits du vaisseau.

Vous êtes avec un groupe dans la salle à manger, vous voulez passer sur le groupe qui est dans l'armurerie, il faut :
- Sélectionner l'icone "étoile" puis positionner sur la pancarte "absent" d'un personnage appartenant au groupe de l'armurerie.
- Appuyer sur joystick ou barre espace du clavier, l'armurerie apparaîtra ainsi que les personnages présents.

Nota : Durant cette manoeuvre, aucun personnage n'a bougé, seul le joueur passe d'un groupe à l'autre.

Seuls les visages des personnages faisant partie de l'équipe présente sont visibles à l'écran. Les autres étant remplacés par une pancarte "OUT"

Action réalisée par les personnages.

Un seul personnage peut agir à la fois.

L'expérience vous guidera pour choisir le personnage le plus qualifié face à une situation donnée.

Comment sélectionner le personnage qui agit.

Le terminal veut écouter à une porte.
Il faut : sélectionner l'icone "radar" puis le positionner sur le terminal, appuyez sur joystick ou barre espace du clavier.
Une petite flamme apparaît qui autorise l'action au terminal.
Nota : Seul le personnage avec la petite flamme est actif.
Comment examiner un mur.
Votre groupe se trouve face à un entrepôt de nourriture. Pour examiner les lieux, il faut : sélectionner l'icone "oeil" puis sélectionner le personnage qui regarde, promener l'icone "oeil" dans l'entrepôt. Appuyer de temps en temps pour examiner.
Nota : Les icones situés au dessus du décor vous renseigneront sur les découvertes éventuelles.
Comment écouter.
Votre groupe se trouve dans une salle non éclairée. Pour écouter s'il n'y a aucun danger, il faut : sélectionner l'icone "radar" puis sélectionner le personnage qui écoute, promener l'icone "radar" dans la salle. Appuyer de temps en temps pour écouter.
Nota : Vous pouvez écouter à une porte déverrouillée afin d'y déceler des dangers éventuels.
Comment faire dormir des personnages.
Vous désirez faire dormir un personnage afin qu'il se repose, il faut : sélectionner l'icone "lit" puis sélectionner le personnage. Si le personnage était éveillé, il s'endort. Si le personnage était endormi, il se réveille.
Comment manger ou boire.
Un personnage ne peut manger que les aliments contenus dans son sac à dos. Il faut : sélectionner l'icone "couteau fourchette" puis le positionner sur le personnage qui veut manger. Appuyer sur le joystick ou sur la barre espace du clavier. Le sac à dos du personnage apparaît. Positionner l'icone "couteau fourchette" sur la nourriture (ou boisson) à manger et appuyer sur le joystick ou sur la barre d'espace du clavier. Si la nourriture est mangeable, elle disparaît.
Comment regarder les caractéristiques d'un personnage.
Si vous désirez vérifier l'état d'un personnage, il faut :
Sélectionner l'icone "oeil" puis le positionner sur le personnage à vérifier ; appuyer sur le joystick pendant une seconde ou sur la touche "r"

du clavier. Les caractéristiques doivent apparaître.
Mettre le joystick à gauche ou appuyer sur la flèche gauche du clavier pour revenir à la normale.

Comment ouvrir le sac à dos d'un personnage.
Si vous désirez regarder le contenu du sac d'un personnage, il faut : sélectionner l'icone "pince" puis le positionner sur le personnage à vérifier. Appuyer sur le joystick pendant une seconde ou sur la touche "r" du clavier. Le sac à dos doit apparaître. Le retour à la normale se fera automatiquement selon les prochaines actions que vous effectuerez.

Manipulation d'objets.
Tout objet pris en main apparaîtra dans le petit cadre situé au dessus du décor, ce qui signifie qu'il est en cours de manipulation.

Comment réordonner les objets à l'intérieur d'un sac à dos.
Si vous désirez changer de place les éléments d'un sac, il faut : ouvrir le sac à dos, positionner l'icone "pince" sur l'objet à déplacer dans le sac. Appuyer sur le joystick ou sur la barre espace du clavier. L'objet doit s'afficher dans le petit cadre situé au dessus du décor. Positionner l'icone "pince" sur le nouvel emplacement dans le sac. Appuyer sur le joystick ou sur la barre espace du clavier. L'objet doit s'afficher à sa nouvelle place dans le sac.

Comment prendre un objet dans une salle.
Si vous voulez prendre un objet dans une salle, il faut :
sélectionner l'icone "pince" puis le positionner dans la salle, sur l'objet à prendre. Appuyer sur le joystick ou sur la barre d'espace du clavier. L'objet doit s'afficher dans le petit cadre situé au dessus du décor.
Nota : l'opération inverse est possible. On ne peut pas prendre tous les objets. A vous de les découvrir.

Comment armer un personnage.
L'armement du personnage doit être posé dans son cadre. Seuls les objets posés à cet endroit seront pris en compte lors d'un combat. Les objets éclairants ne sont actifs qu'à cet endroit. Il faut : prendre l'objet en main. Positionner l'icone "pince" dans le cadre du personnage choisi. Appuyer sur le joystick ou sur la barre espace du clavier. L'objet doit s'afficher à sa nouvelle place.
Nota : L'opération inverse est possible. Deux objets peuvent être posés côte à côte dans le même cadre.

Quelques mots des auteurs :

Qui n'a pas eu envie de vivre des aventures fabuleuses au coeur d'époques toutes plus extraordinaires les unes que les autres...
Dans ces escapades imaginaires nous sommes tous des héros car seules nos actions sauront délivrer le monde des multiples dangers qui le menacent.
Un jeu est pour nous une histoire hors du temps qui sommeille en chacun de nous.
Alors n'hésitez pas, venez nous rejoindre...

Eric DOIREAU
Christophe LESCOARNEC

1. Quelques conseils préliminaires :
- Utiliser le plus possible les pouvoirs mentaux
- Protéger toujours un maximum votre terminal
- Seul un terminal peut se connecter sur un ordinateur
- Interroger le maximum de personnages
- Les codes d'accès doivent être tous pris

2. Aide à la découverte du vaisseau
- Prendre le code dans la salle du Robot j niveau 1
- Prendre la bombe insecticide pour tuer le cyclope niveau 5
- Prendre le code sécurité niveau 6
- Délivrer INMOS dans une cellule niveau 6
- Aller lire le télécom au niveau 2
- Chercher "Alien" au niveau 7
- Trouver l'absorbeur d'énergie au niveau 2
- Lire le télécom et l'ordinateur central au niveau 7
- Suivez les instructions de l'ordinateur central
- Allez enfin affronter le MAITRE ABSOLU...

BONNE CHANCE !